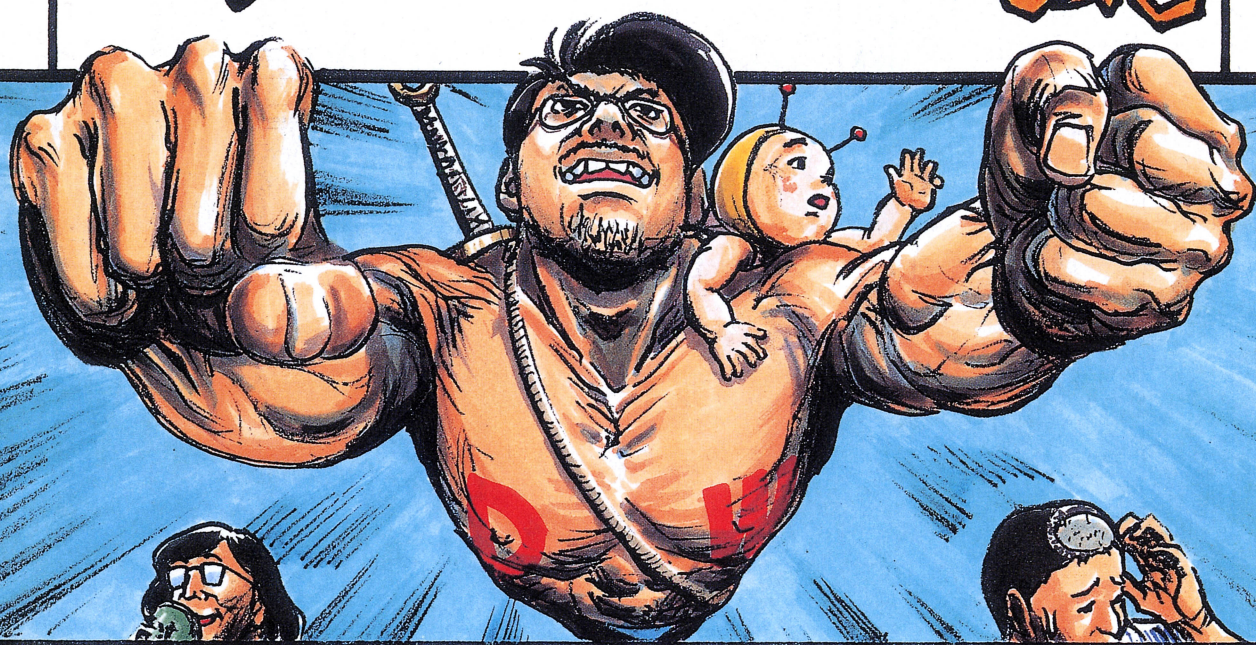


FALLING DOWN INTO
THE WORLD'S END
DOWN THE WORLD
MERVIL'S AMBITION

子づれ大浮田 意ん

PR

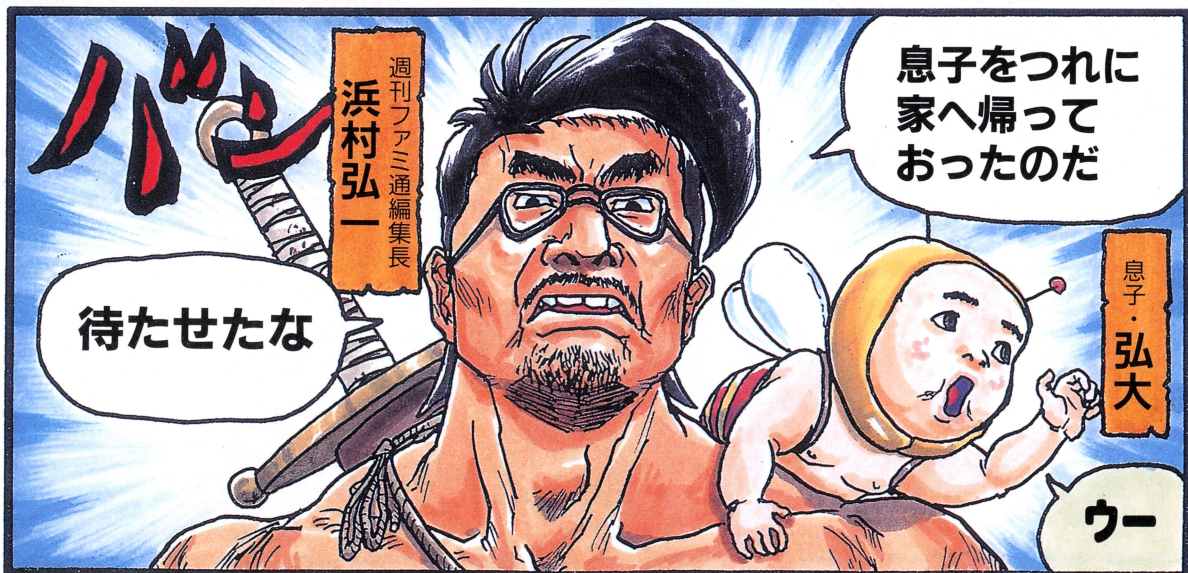
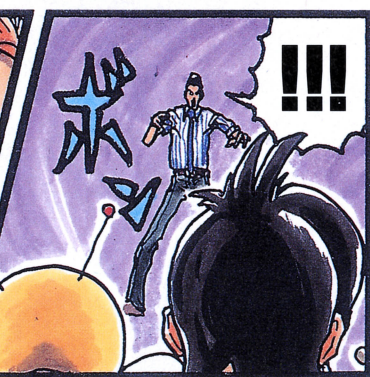
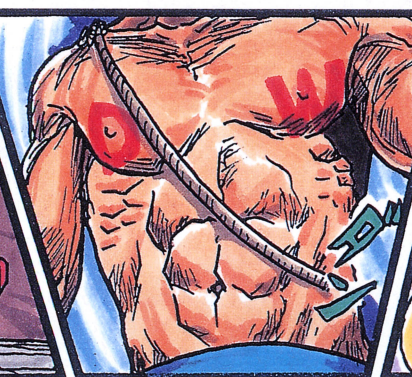
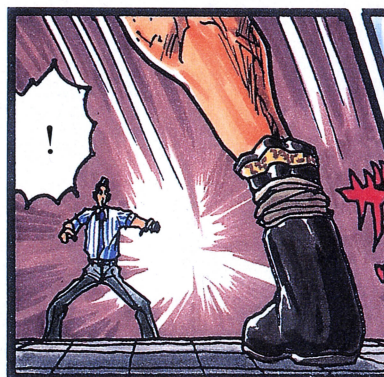
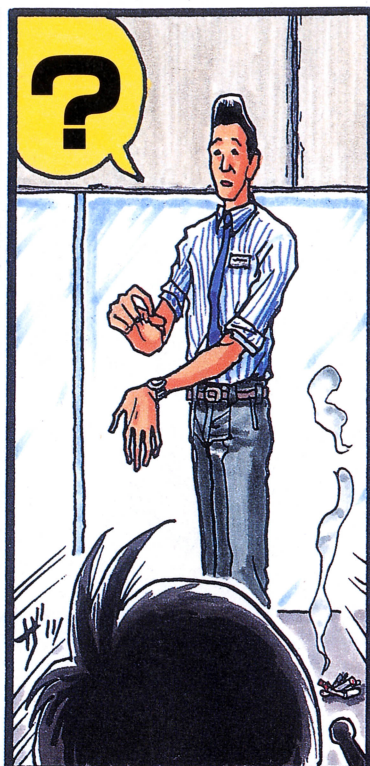


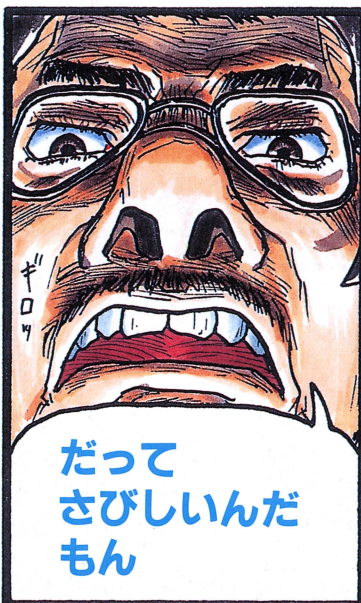
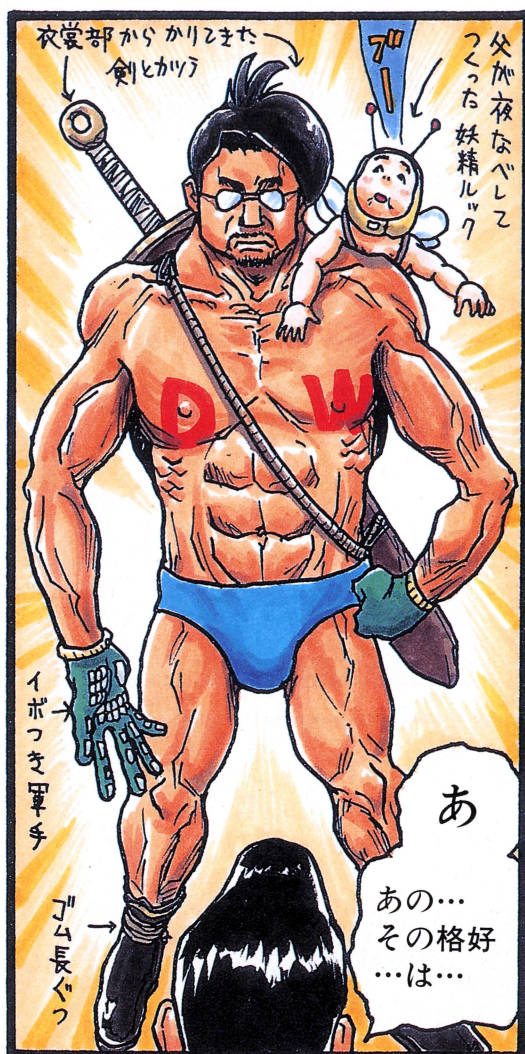
本物の編集長が
本当に怒った!

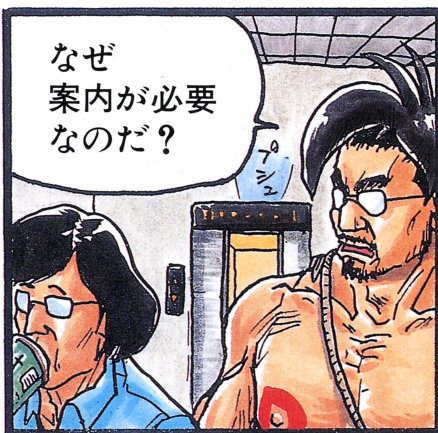
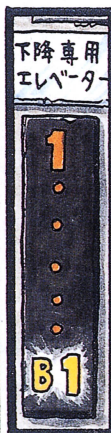
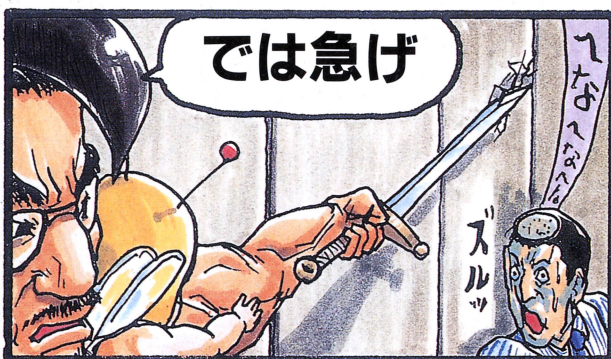
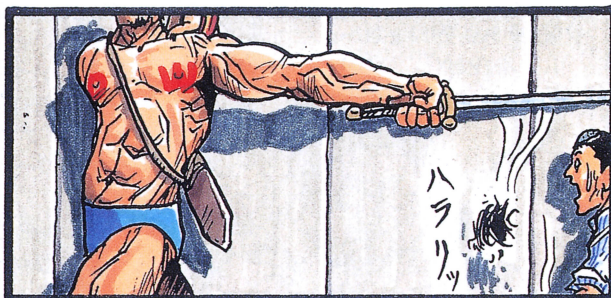
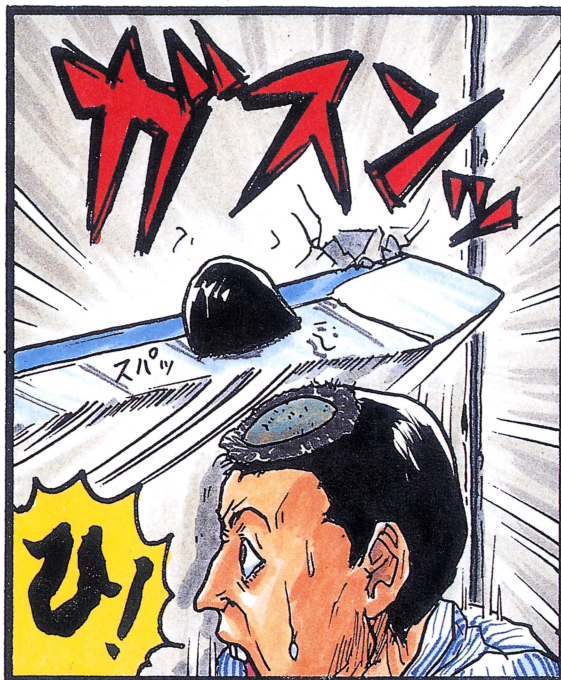
羽生生 純

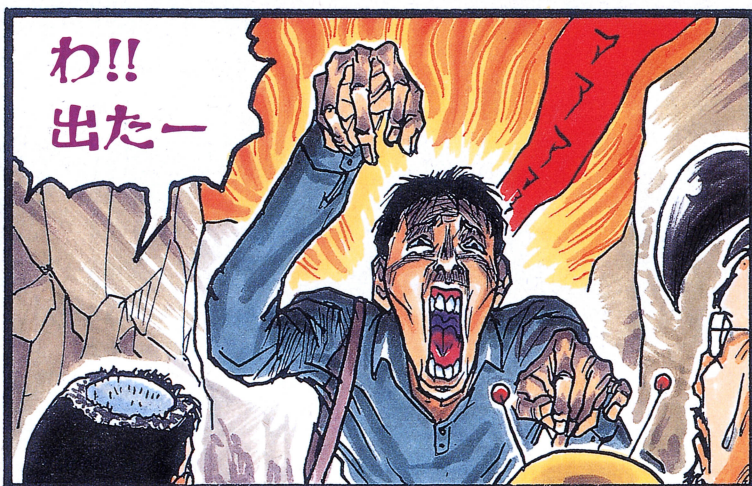
『真実ではない!』
痛恨の一作!

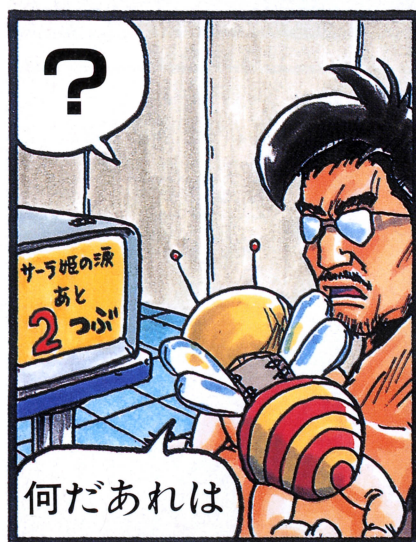
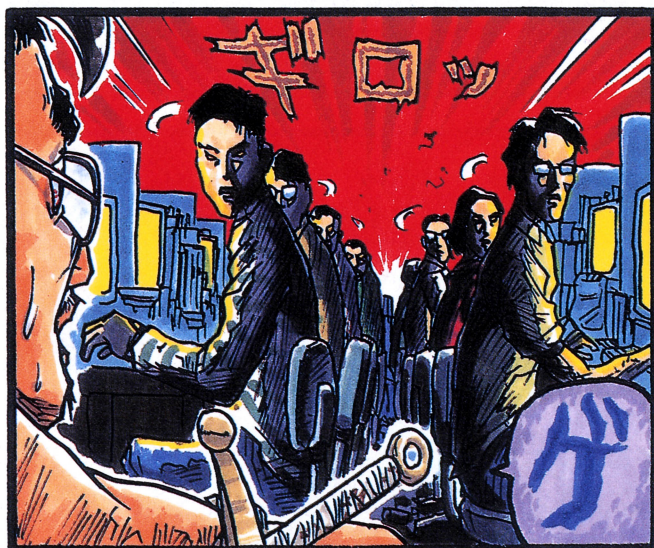
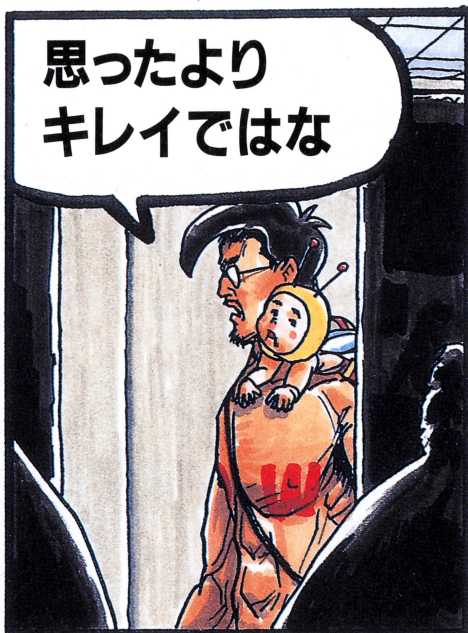
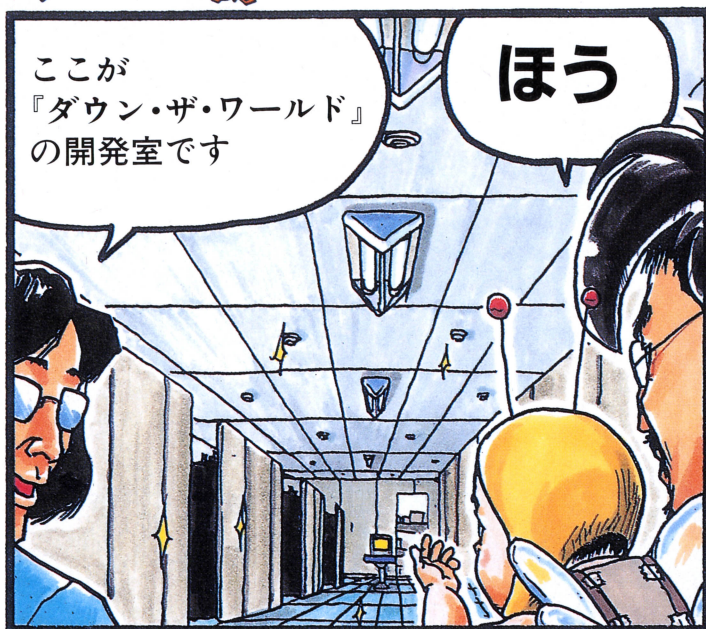
PRESENTED BY ASCII

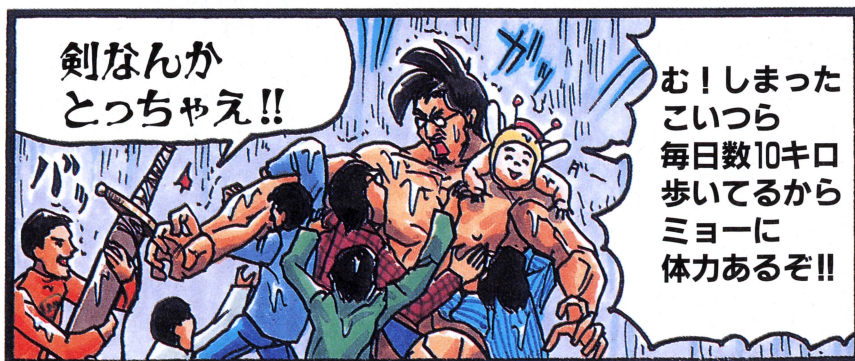
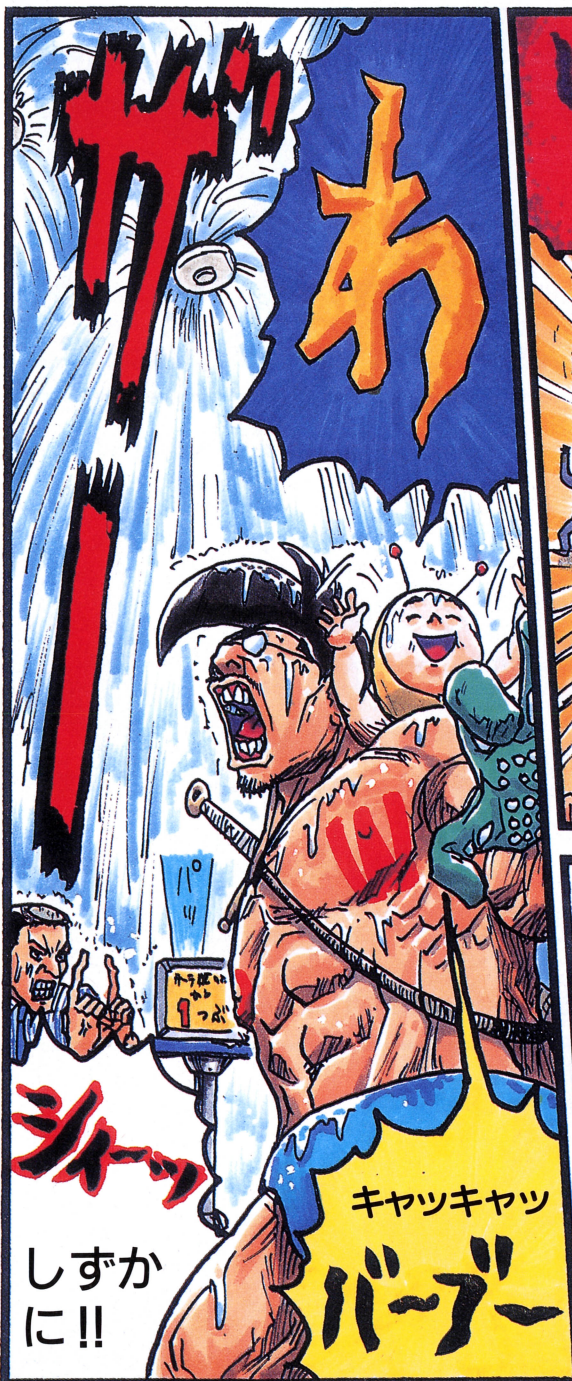


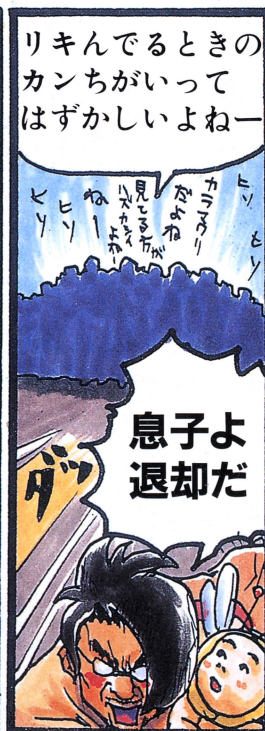
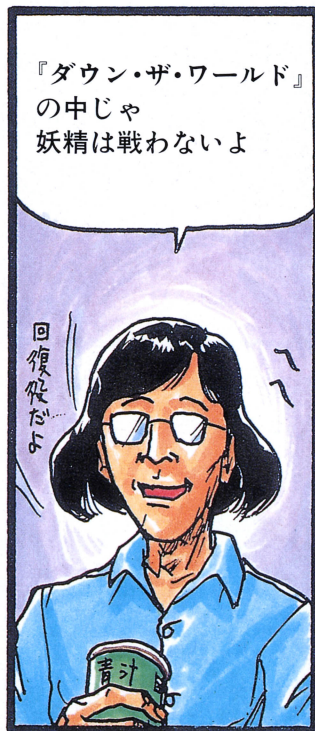
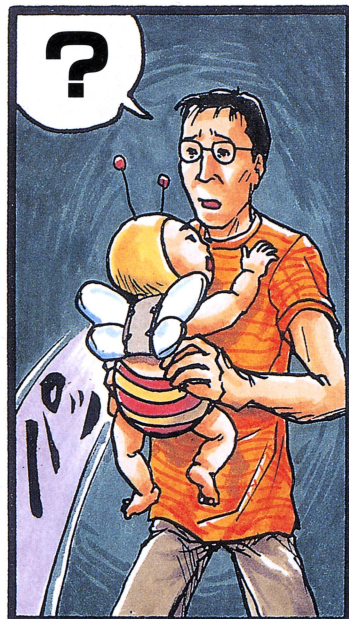
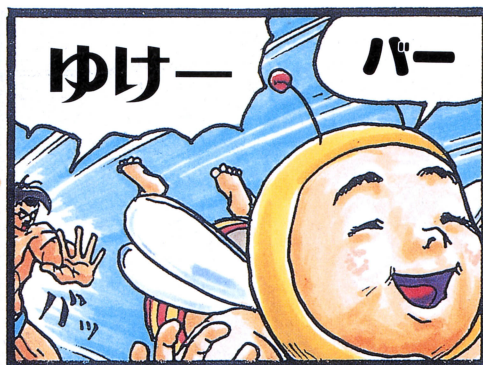
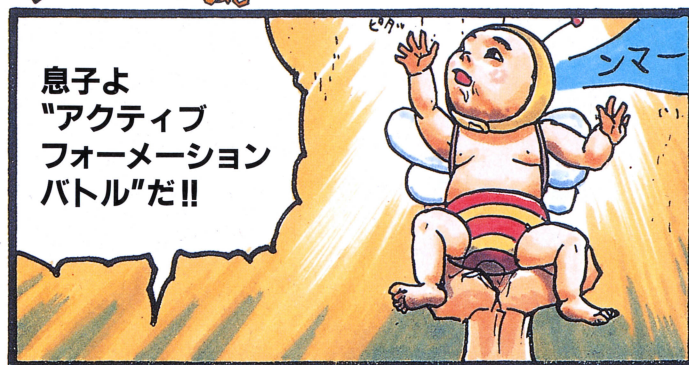


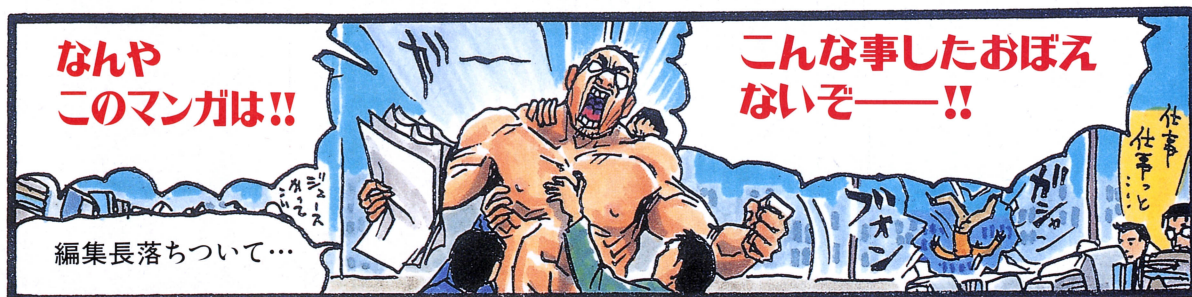














取材結果を 報告するぞ！

それでは『ダウン・ザ・ワールド』の壮大なストーリー、斬新なニューシステムなど、ゲームのおもしろさを徹底的に紹介していくぞ。隅から隅までしっかり読めば、遊んでみたくなること受け合いなのだ。

『ダウン・ザ・ワールド』は愛の物語なのだ

このゲームのテーマは愛。でも、それはかならずしも男女の恋愛感情とは限らないんだ。たとえば友情とか、師弟愛とか、親子愛とか、人類はみな愛で結ばれているのだ(?)。この『ダウン・ザ・ワールド』のシナリオには、こういった多彩な愛が、そこかしこに散りばめられているのだ。

シナリオは、作詞家として有名な康珍化氏の手によるもの。さすがに言葉を操るプロだけあって、心にググツと迫る奥の深いストーリー、泣かせてくれるセリフが、物語のなかにそれこそ山のように詰めこまれている。

さらに、物語を盛り上げてくれるのが、グラフィック。こちらはファミコン通信の表紙でもおなじみの松下進氏がキャラクターデザインを担当している。氏のかわいらしいキャラクターたちに誘われ、知らず知らずのうちに物語の世界に入りこめるよ。

世の中にはそれこそ星の数ほどRPGがあるけれど、殺伐とした感じのものが多くて、ちょっと悲しくなってしまう人もいるでしょ。そんなときは『ダウン・ザ・ワールド』。本当に心の奥が熱くなる“ファンタジー”RPGが遊びたくなったら、迷わずこのゲームをスーパーファミコンに差してみることを、おススメしちゃうぞ。



BELL BELL

妖精ベルベル

ガオと旅をともにする妖精。妖精族の羽には、命を蘇らせる力があるとも言われている。



★ガオは弱虫で、とても騎士とはいえないキャラ。不安になるけど、何となく親しみがわいてくるよね。



★ベルベルは、ちょっと生意気で勝気な、小さな妖精。彼女の羽は、死んだ人を生き返らせることができるのだ。



GAO

青い涙の騎士ガオ

このガオが、キミを探すために勇気をふり絞って砦から旅立った騎士なのだ。弱虫で臆病だけど、とってもいいヤツなんだよ。

世界創造の詩

愛は、魂のゆりかごから生まれ、
魂は、時の花から香り立つ。
花は、風に運ばれて花となり、
風は、火を兄弟とし、
火は知恵よりいずる。
知恵は、混沌の中より生まれ、
混沌は、闇からわきあがり、
闇は、光を母とし、
そして、命のつばみの国へ至る。



サーラ姫の涙、それは命の証

物語は、吹雪により外界から閉ざされてしまった砦からはじまる。ここでのおもな登場キャラクターはマムラン王、長老ロコ、妖精ベルベル、そして騎士ガオだ。その砦に、賢者メルヴィルの軍隊が襲撃してくる。突然のことに砦の兵士たちは慌てふためき、嚴重なはずの守りは、またたく間に崩れてしまうのだ。

戦況が不利と見たマムラン王は、10人目の「涙の騎士」であるガオを呼び寄せ、重大な任務を与える。それは、愛をココロに持つ国（ヒトの世界）へ行き、勇者を連れて帰ることだった。すべての命の源である、命のつばみの国に住むサーラ姫は、胸に小さなトゲが刺さり、いまや死の淵をさまよっている。彼女の残りの涙は、あと3つ。これがすべて流れてしまうと、命あるものはすべて滅んでしまうのだ。ガオは、サーラ姫を、そして命あるすべてのものを救うべく10人目の騎士としての重大な任務を負うことになるのだが……。



◆残された涙が、あと3つしかない。と聞かされるガオ。思わず緊張と興奮が胸の中で高鳴ってくるのだ。



◆魔女たちが何やらたくらんでいるようだ。大魔女ターマという名前は覚えておいたほうがいいかも！

オープニングに現われるキャラクターたちが首を長くしてキミとの出会いを待っているぞ。

これまでのRPGだと、このガオが主人公で、プレイヤーであるキミがガオを操作することになるよね。ところがこのゲームでは、本当の主人公は勇者。ガオが捜すべき対象こそがキミなのだ。だから、勇者が見つかっていないいまは、まだキミは物語に関わっていないことになる。つまり、ゲームがス

タートしてもしばらくのあいだ、キミはガオを操作することはできない。ガオがモニターの向こうから勇者となるキミを発見してくれるまで辛抱強く待ってあげよう。『ダウン・ザ・ワールド』には、こうしたオープニングのひとつにも細心の演出が施されていて思わずワクワクしてしまうのだ。



◆物語は、この砦からはじまる。激しい吹雪にまぎれてメルヴィル軍が迫りつつあるが、それに気づく者はいなかった。



◆騎士だというのに、王に名前を忘れてしまうほどのガオ。誰からも期待されていなかった彼に、突然重大な任務が言い渡されてしまった……。



◆たったひとりの同行者は妖精族のベルベル。彼女の羽には命を蘇らせる力が隠されているのだ。



“旅立ちのカガミ”を手にはガオは旅立った。

さてさて。この世界には魔女族だけが持っている不思議なカガミが存在しているのだ。これには、すべての世界を自由に行き来できる力が秘められており、“旅立ちのカガミ”という名で呼ばれている。カンのいい人なら、もうわかったね。ガオはこのカガミを利用して、

勇者のいる“愛をココロに持つ国”へ行くわけなのだ。しかし、魔女はがめつい。何か土産を持ていかないとダメ。そこでガオは、長老ロコから預かった“新しい命の水”を手には地下水脈をとおり魔女の家を目指すことになった。はたして魔女は気に入るだろうか。

勇者との出会いはもうすぐだ

愛をココロに持つ国へとたどりついたガオは、そこで9番目の騎士であるロマーノと出会う。「ガオよ。ここはメルヴィルの妖術で囲まれている。結界がせめられたら、勇者がのる金色のふねもここになる。時間がない。ガオよ。時をわたる金色のふねを探し出すのだ。勇者はそこにあらわれるはず」と。そして、ロマーノは消えてしまった。ロマーノの助言が気になり、あせてみてもガオはま

だ勇者を見つけていない。目に写る断片的な情報は、そこが遊園地であるらしいことを感じさせる。こんなところに勇者がいるのだろうか。不安な思いとかなな期待を感じながら高いところから勇者を探そうと、ガオは観覧車に乗りあたりを一望する。そこには金色の舟が！ 確かにいる！ きっと勇者がこの近くにいる！

ここで、ようやくキミとガオは対面することになるのだ。



別れ……

■9番目の騎士は、ガオに助言を残し、命を落としてしまう。ガオは、これで本当に最後の希望となった。



■誰かがそばにいる。不安にかられながらも、目に見えない気配を追って、ガオは必死に歩き回る。

不安……

そして出会い

■ついにお互いを認識したキミとガオ。これからは、本当の冒険のはじまりなのだ。力を合わせて突き進め。



いよいよ始まるキミとガオの二人三脚

ガオは、キミのことをまったく知らない。そこでまずは、ガオにキミの名前を、教えてあげよう。RPGではおなじみの主人公の名前入力も、ここまで演出に凝っていると新鮮に見えるでしょ？ まるでモニターのこちら側がガオに見えているようで、とっても不思議な気分になってくるのだ。『ダウン・ザ・ワールド』では、このような登場キャラクターたちと会話しながら進めていくという演出が、いろいろなところに散りばめられているのだ。マシンとそれを操作する人間が“対話”できることをインタラクティブ・システムというけど、このゲームの演出はまさにそのインタラクティブの一種ともいえる。

画面の中のキャラクターたちがまるで生きているように思えて、ちょっとした会話でもお互いの気持ちを通じ合うような気がするのだ。

■思わず、くすりと笑ってしまうガオのセリフ。『ダウン・ザ・ワールド』の世界の雰囲気がよく出ている演出だよ。



自己紹介
なのだ！

■ガオたちと友だちになるための第一歩はやはりお互いの自己紹介。

必見！ひとあじ違う戦闘が楽しめる！



『ダウン・ザ・ワールド』ではアクティブフォーメーションバトルという新たな戦闘システムが導入されている。これは、仲間の位置や行動をあらかじめフォーメーションとして設定しておくシステムなのだ。まず写真を見てほしい。戦闘フィールドが碁盤の目のように仕切られているのがわかるね。ここでは、敵味方が入り乱れて、戦いをくり広げるのだ。ただし、

キミは味方のキャラをコントローラーで自由に動かすことはできない。ここで勇者という立場を考えてみよう。そう、キミは戦いの現場に居合わせるのではなく天から見守っているだけなのだ。ガオたちの勝利を信じてオートバトルを楽しんでほしい。何となく不自由な感じがするかもしれないけれどこれはたとえばキミが野球やアメフトなどの監督になったようなもの

のだ、と考えればいいんだ。また、本格的にバトルを楽しみたい人は、“ボスモンスターをねええ”、“むかえうて”などの指示を伝えることもできるのだ。

このアクティブフォーメーションバトルは『ダウン・ザ・ワールド』の基本ともいえるインタラクティブ性の一部でもあり、当然個々のキャラクターは個性をみいっぱい発揮してボクらを楽しませくれる。

FORMATION

これは文字どおり、戦闘に突入したときの仲間の配置だ。魔法は得意だけど肉弾戦が苦手なバラートは、できるだけ後方に下げたほうがいいし、す速さを活かした攻撃を身上とするヨシュアならいち早くボスに向かって行けるように前方のまん中にあたりに配置しておこう、となるね。このようにキャラの強さや性格、出現したモン

スターによっていくつものフォーメーションを使い分けて戦うのだ。もちろんこれらのフォーメーションはキミが設定することも可能。自分で考えた戦法に“センターそっこう”なんてネーミングをつけることもできるよ。そして、最後に戦闘に対する心構えをひとつ。いちばん大切なのは、それぞれのキャラが生きているんだ、って信

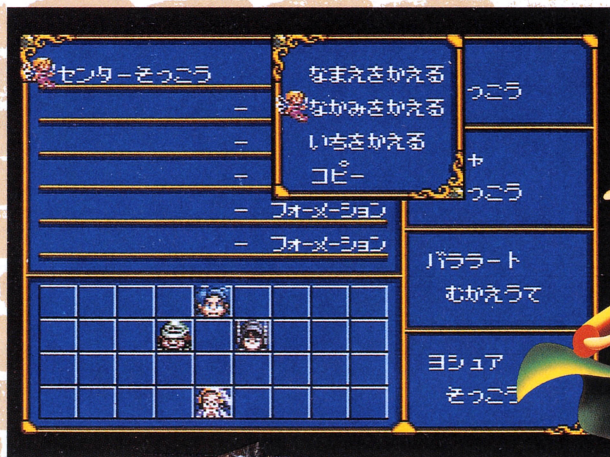
じること。画面のなかの彼らを本当の友達だと思えば、その人間性(?)まで伝わってきてこの戦闘がひとつの感動につながっていくことだろう。そう、彼らはゲームを進めるためのコマではなく大切な友人なんだよ。ガオ達と共有した時間は、たとえそれがつらい戦闘であってもきっといい思い出としてキミの心に残るはずだよ。



▲ひとりで敵陣にのりこむのは無謀。仲間がいない時は“むかえうて”が基本だ。

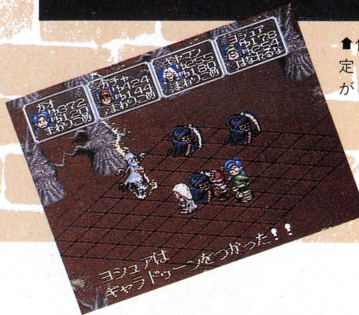


▲奇襲を受けると混乱のためか少しのあいだ、設定したフォーメーションなどが無効になってしまう。不利な戦況を覆すには、マニュアルに切り替えるのも手だ。



▲仲間が増えたらフォーメーションを設定しよう。キャラの強さや性格を考えながら効果的な戦いかたを練るのも楽しみ。

▲攻撃、回復など数々の魔法を使って、戦闘を有利に進めるのだ。



FALLING DOWN INTO THE WORLD'S END

イベント満載!! 岩の国から真の冒険が始まる

勇者の金色の舟で世界を渡ったガオだけど、そこはマムラン王たちが待っている砦ではなく、岩山の連なる、見たこともない国だったのだ。しかも金色の舟は壊れてしまった。砦へと戻るには、ほかの方法を探さなくてはならない。君とガオは行動を開始するが…

■南へ進むと小さな町が見えてくる。ここがガラの町だ。

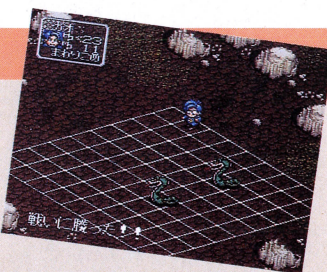


■ガオが言っているのはコントローラーのこと。ここでその使いかたを説明してくれるぞ。

手ほどきだよ

戦闘開始なのだ

フィールド上では当然のことながら敵であるモンスターが出現するぞ。序盤に出てくるのはザコばかりで心配する必要はなし。そうそう先を急ぎたいならボスだけを倒していく戦法もあるし、ルビー(お金)を貯めるにはザコもろともやっつける戦法をおススメするのだ。



■ザコを倒さずとも、ボスを確実に倒せば闘いは勝利となるのだ。

さっそくふたりで 情報を集めよう

キミはガオと出会ったことで、彼に指示を与えられるようになった。指示といっても難しく考える必要はないのだ。ここからは普通のRPGのようにガオを操作できるようになったと考えればいいだけ。+キーを好きなように操作して、フィールドを歩きまわってみよう。金色の舟の到着した場所の近くには世捨て人の住む小屋や、ガラという小さな町がある。ここを訪れ、情報収集や買い物をして当面の目的を見つけ冒険を進めよう。



■サーラが死んでしまうと、命あるものはすべて滅んでしまうはずなのに。いったいこれは、どうしたことなのだろう?

ガラの町ではメルヴィル教が……

この世界でいちばん大きな町である“ガラ”。ここではメルヴィル教という、怪しげな宗教が信奉されている。人々は働くことをやめ、ひとつぶ見つければ一生遊んで暮らせるという宝石を探すのに必死になっている。彼らは「悪の



■人々はまじめに働くことをやめ、宝石掘りに必死になっている。

化身プリンセス・サーラを葬り、新しい世界を創り上げるのだ」と叫ぶ。そう、ここは、ガオのいた砦を襲ったメルヴィル軍の息のかかった世界だったのだ。

この町を拠点にさらに冒険は本格化していくぞ。7賢者のひとりバララート、鍛冶屋の息子ヨシュアなど頼しい仲間が増えて新たな戦いが開始される……。

サーラ姫こそが悪魔だ!



■洗脳された信者たち。彼らの目を覚ますには……どうすれば?

春を盗まれてしまった花の国で……

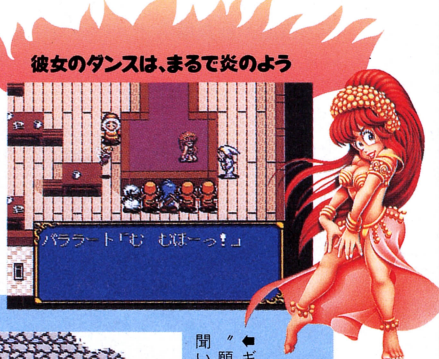
花の国、フラワランドリアに現れたのはギリン。コイツは口から春を吸い込み、代わりに冷たい息を吐き出す怪物だ。春を食べられてしまった日から、この国の時間はとまり終わることのない厳しい冬が始まったのだった。どうやらこの世界に春を取り戻さないとつぎの世界に進めない悟ったガオたちは国中を歩きまわってみる。すると、そこにはなつかしい景色が！ 何と彼の旅立った岩は、このフラワランドリアにあったのだ。岩へと勇者を連れ帰ったガオは、

サーラの使者の証である「ユリの紋章」をマムラン王から授かる。この紋章をガオの持つ薙れの剣につけると、真のサーラの剣へと変わるのだ。このイベントを終らせると、ガオは水系最強の攻撃呪文「ザバンザ」と戦闘不能を回復する呪文「ベパリクルーラ」を唱えられるようになるぞ！

さらに「願いの火」を手にいれ新たな戦闘にそなえたガオ一行だが、この「願いの火」がもたらす大きな難関を誰も予想することはできなかった……。



■花の国とは名ばかりで、一面が雪に埋もれていた。いったいどうしたのだろう。



彼女のダンスは、まるで炎のよう

■勇者を岩に連れ帰ったことで、騎士として認められたガオは、マムラン王から「ユリの紋章」を授かる。



■踊り子のキララノキョウカは重要なカギを握っている人物。彼女の持つ暗い過去とは……。



FALLING DOWN INTO THE WORLD'S END

もうすこして発売日がやってくるぞ！

ざっと、『ダウン・ザ・ワールド』の物語やシステムを紹介したけど、まだまだストーリーは続くのだ！ 泣いたり笑ったりの魅力的な世界にハマりたいひとは発売日をお楽しみに！ きっと、キミの期待を裏切らない物語が用意されているぞ。『ダウン・ザ・ワールド』の発売は9月下旬の予定。もうすこし

の辛抱だ。しっかりおこづかいをためて、新しい冒険の始まりを、みんなで待つのだ！

■花の国に平和を取り戻したのも束の間、今度は花の源である風の国へ行くことに。



ASCII



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



『ダウン・ザ・ワールド』

究極のオートシステム

【オート移動システム】

街の宿屋、道具屋など、行きたい場所にオートで行ける。洞窟の中もオート壁沿い移動で道に迷うことナシ。



【アクティブフォーメーション】

適切なフォーメーションを選択して敵をたたけ! 碁盤の目状にくざられた、バトルフィールドに展開する興奮のシミュレーションバトル。



【ネオコミュニケーション】

ゲーム中に画面の中から、キミの指示を仰いでくるキャラクターたち。感動のストーリーが展開する!

スーパーファミコン®用ソフト

ファンタジーRPG ダウン・ザ・ワールド

原作・脚本: 康 珍化 / グラフィックデザイン: 松下 進 / 音楽プロデュース: 兼松 光

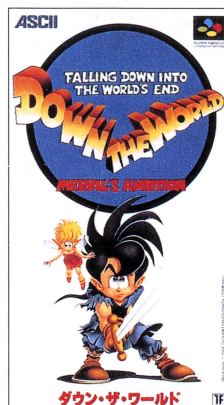
1994年9月発売予定

16メガROM+バッテリーバックアップRAM



ターボファイル対応 (ターボファイルを使用するには別売りのターボファイルアダプターが必要です。)

予価: 9,800円 (税別)



驚異のアクティブフォーメーションバトル!
驚異の新移動システム!